

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



Créature : humain et shaman U

Contact mortel

Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



Créature : humain et shaman U

Contact mortel

Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



Créature : humain et shaman U

Contact mortel

Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil {X}{B}{B}



Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

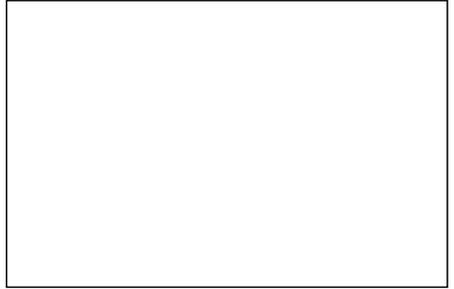
R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

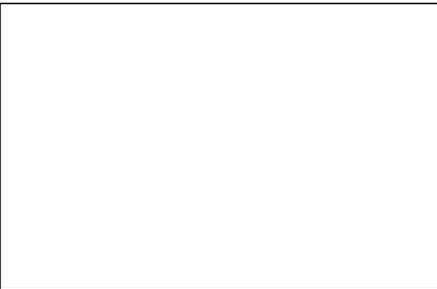
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
&lt;&gt;Heure fatidique&lt;/&gt; ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

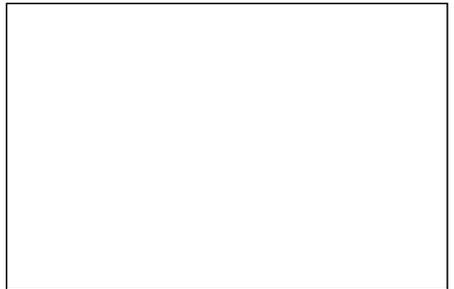
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
&lt;&gt;Heure fatidique&lt;/&gt; ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

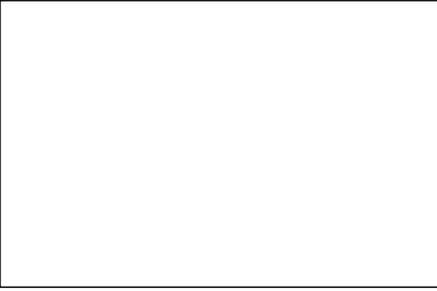
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
&lt;&gt;Heure fatidique&lt;/&gt; ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}



Rituel

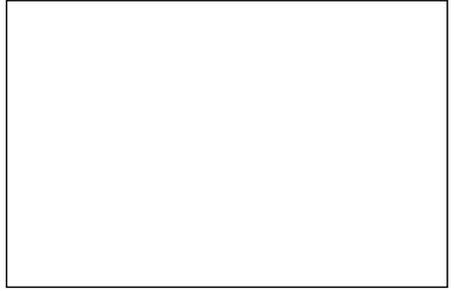
U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}



Rituel

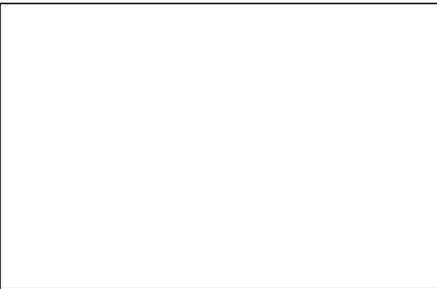
U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}



Rituel

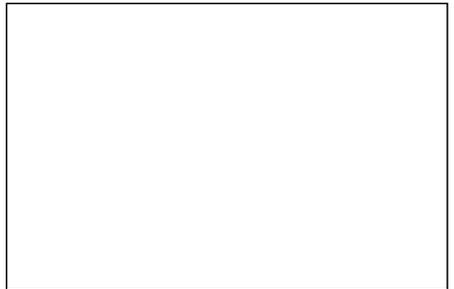
U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}



Rituel

U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

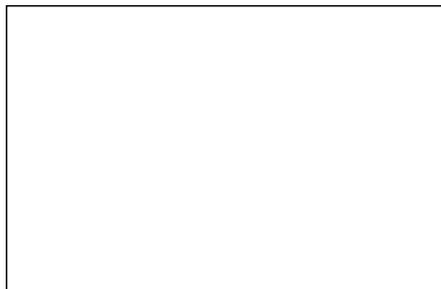
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

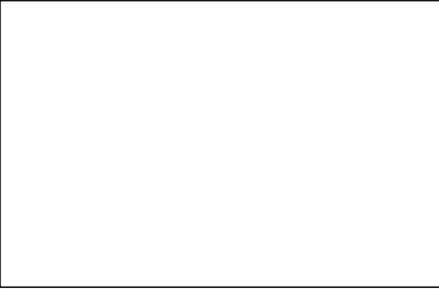
R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

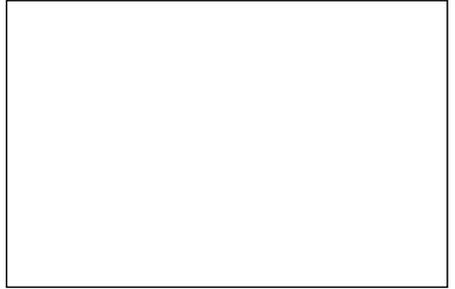
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



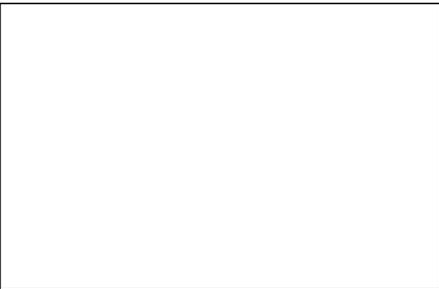
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

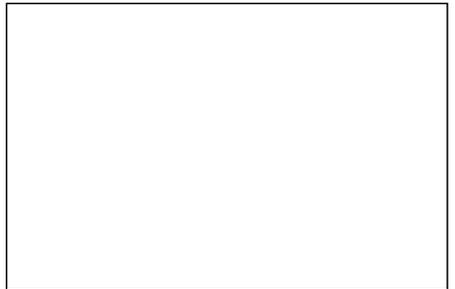
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



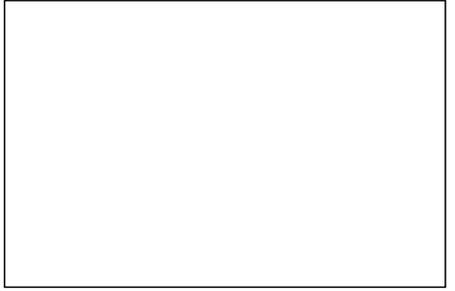
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de  
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis  
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



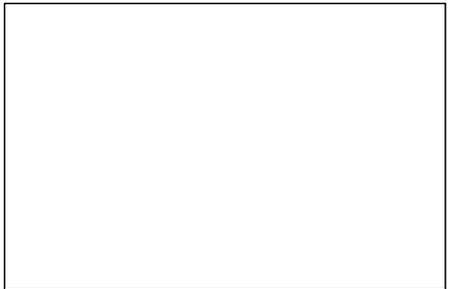
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de  
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis  
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

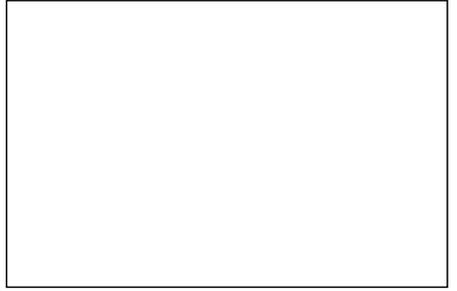


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

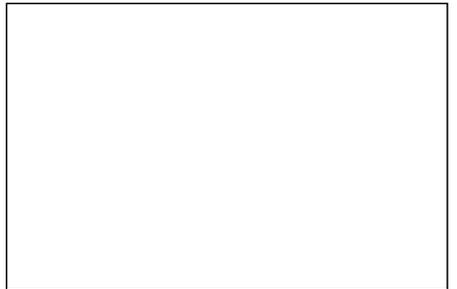


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes

{4}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes

{4}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes

{4}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

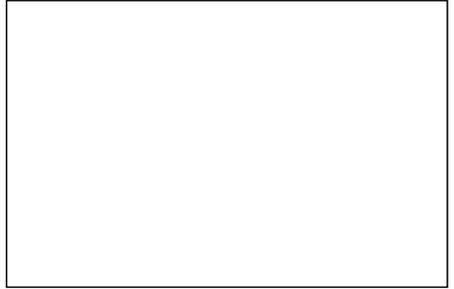
Enchanter : joueur

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'étreinte de la mort

{3}{B}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

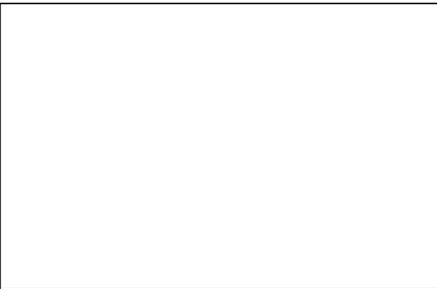
Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'étreinte de la mort

{3}{B}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

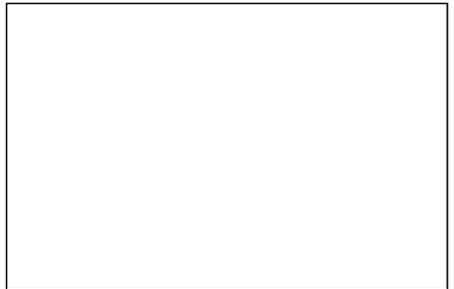
Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'oubli

{3}{B}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur exile deux cartes de son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif

{4}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif

{4}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'échos

{4}{U}



Enchantement : aura et malédiction

R

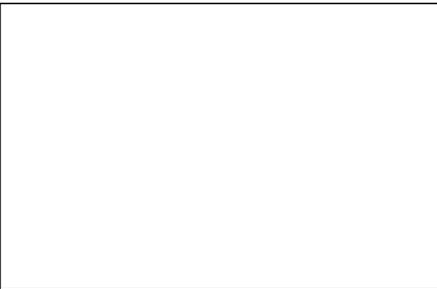
Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur peut copier ce sort et choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'échos

{4}{U}



Enchantement : aura et malédiction

R

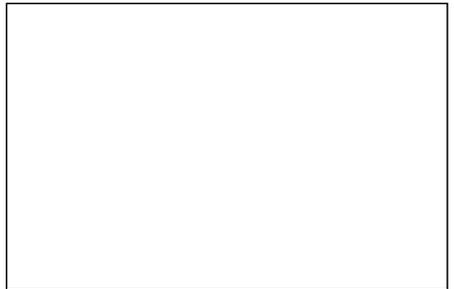
Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur peut copier ce sort et choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent

{2}{U}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

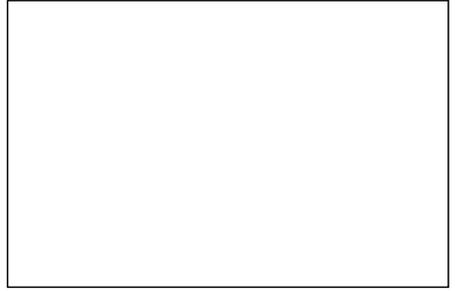
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

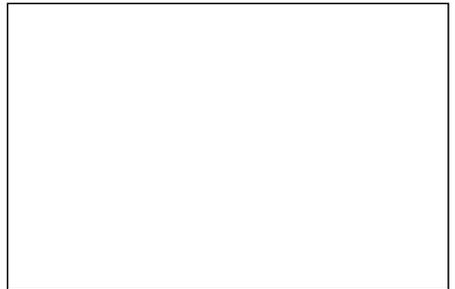
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement

{2}{W}{W}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur  
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

